

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia pembelajaran *game* interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar, diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia pembelajaran *game* interaktif pada materi jaringan dasar berhasil dilaksanakan, hal ini berdasarkan hasil rancangan kegiatan pembelajaran dan hasil penilaian observer terhadap keterlaksanaan tahapan kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun skenario untuk kegiatan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran ARIAS dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu pendahuluan dengan tahap *assurance* dan *relevance*, kegiatan inti dengan tahap *interest* berbantu multimedia pembelajaran *game* interaktif dengan pendekatan saintifik, tahap *assessment*, dan tahap *satisfaction*, serta tahapan penutup.
2. Multimedia pembelajaran *game* interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar berhasil dikembangkan, multimedia ini mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan berdasarkan uji validasi ahli media dengan nilai akhir sebesar 78,67%, dan validasi ahli materi dengan nilai akhir sebesar 78,13%. Adapun pengembangan multimedia pembelajaran *game* interaktif ini meliputi tahap pengumpulan

data, tahap analisis, tahap disain, tahap pengembangan, tahap pengujian dan tahap penerapan.

3. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia pembelajaran *game* interaktif pada materi jaringan dasar, hal ini berdasarkan perolehan nilai gain sebesar 0,61 yang didapatkan dari perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*.

B. Rekomendasi

Dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran *game* interaktif hingga penelitian di kelas menggunakan model pembelajaran ARIAS yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran *game* interaktif dengan berbasis model Pembelajaran ARIAS mulai dari tahap *assurance, relevance, interest, assessment* dan *satisfaction*.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan alokasi waktu pembelajaran sehingga model pembelajaran ARIAS dapat diterapkan dengan maksimal.